

Esquema de calificación

Noviembre de 2016

Tecnología de la información en una sociedad global

Nivel medio

Prueba 1

Este esquema de calificación es **confidencial** y para uso exclusivo de los examinadores en esta convocatoria de exámenes.

Es propiedad del Bachillerato Internacional y **no** debe ser reproducido ni distribuido a ninguna otra persona sin la autorización del centro global del IB en Cardiff.

Los examinadores deben recordar que, en algunos casos, puede que los alumnos presenten un enfoque distinto que, si es adecuado, debe calificarse positivamente. En caso de duda, consulte con su jefe de equipo.

En el caso de las preguntas que piden “identifique...”, lea todas las respuestas y califique de manera positiva hasta la puntuación máxima correspondiente. No tenga en cuenta las respuestas incorrectas. En los demás casos en que una pregunta se refiere a un cierto número de hechos, por ejemplo, “describa dos tipos”, califique las **primeras dos** respuestas correctas. Esto puede implicar dos descripciones, una descripción y una identificación, o dos identificaciones.

Se debe tener en cuenta que, dadas las limitaciones de tiempo, las respuestas a las preguntas de la parte (c) probablemente tengan una gama mucho más reducida de temas y conceptos que los identificados en la banda de calificación. No hay respuesta “correcta”. Los examinadores deben estar preparados para otorgar la máxima puntuación a las respuestas que sinteticen y evalúen, aunque no cubran todo el material de estímulo.

1. Elegir un motor de búsqueda

Nota para los examinadores:

- Todas las preguntas de las partes a y b se corrigen mediante el uso de marcas de aprobación (tics) y anotaciones cuando corresponde.
- La parte c se corrige mediante el uso de bandas de calificación. Utilice anotaciones y comentarios para fundamentar las puntuaciones que otorgue. **No utilice marcas de aprobación (tics).**

- (a) (i) Identifique **dos** ventajas para los padres si sus hijos usan el motor de búsqueda de *Disney*.

[2]

Posibles respuestas:

- encontrar contenido legal más rápida y eficientemente
- no infringir involuntariamente leyes contra la piratería
- es menos probable que se descarguen archivos ilegales que contengan programas maliciosos o virus
- es más probable que los sitios web tengan un contenido adecuado para la edad de los niños / es menos probable que en la lista de resultados aparezcan sitios web inapropiados (por ejemplo, con contenido para adultos).

Otorgue [1] por identificar una ventaja de usar un motor de búsqueda sin piratería, hasta un máximo de [2].

- (ii) Identifique **dos** maneras en que puede determinarse la autenticidad de un usuario.

[2]

Posibles respuestas:

- nombre de usuario y contraseña
- autenticación en dos fases (por ejemplo, código de verificación enviado mediante SMS, etc.)
- contraseña de un solo uso
- utilización de firmas digitales
- autenticación biométrica (por ejemplo, comprobación de huellas dactilares)
- responder una pregunta de seguridad.

Otorgue [1] por cualquiera de estas respuestas, hasta un máximo de [2].

- (iii) Identifique **un** operador booleano.

[1]

Posibles respuestas:

- AND/Y
- OR/O
- XOR/OEX
- IF THEN/SI... ENTONCES
- EXCEPT/EXCEPTO
- NOT/NO

Otorgue [1] por cualquiera de estas respuestas.

- (iv) Indique una búsqueda booleana que devolvería las películas del ratón Mickey hechas en 1931. [1]

Posibles respuestas:

- “Mickey Mouse” **and/y** “1931”
- “Mickey Mouse” AND/Y “1931”

Otorgue [1] por la búsqueda booleana correcta. Acepte respuestas en las que se omitan las comillas.

- (b) (i) Explique **dos** razones por las que el motor de búsqueda de *Disney* utilizaría *cookies*. [4]

Posibles respuestas:

- mantener a los usuarios conectados (con sesión abierta), lo que es más cómodo que tener que pasar por el mismo proceso o recordar las contraseñas
- llevar un registro de las preferencias, como las de idioma, que permiten al sitio web que se carga estar configurado de acuerdo con los requisitos del usuario.

Otorgue [1] por cada razón identificada, y [1] por cada explicación apropiada, hasta un máximo de [2] por cada razón. Puntúe [2] + [2]. Otorgue un máximo de [4] por la respuesta.

- (ii) Explique una razón por la que el motor de búsqueda de *Disney* utilizaría la autenticidad como el factor clave para la clasificación de un sitio web. [2]

Posibles respuestas:

- *Disney* ve ventajas en estar vinculado a un motor de búsqueda ético que se ajusta a la forma en que los consumidores perciben la empresa
- el uso de la autenticidad puede hacer que el motor de búsqueda sea más eficiente y promueva los sitios web que deben aparecer primero, en lugar de aquellos que pueden haber utilizado prácticas poco éticas. Proporciona una mejor experiencia de usuario
- como el motor de búsqueda está dirigido a niños y jóvenes, debe asegurarse de que el contenido es adecuado y de calidad para este grupo de edad. Para contribuir a esto, se utiliza la autenticidad como factor clave para clasificar los sitios web.

Otorgue [1] por una razón identificada, y [1] por una explicación adecuada para esa razón, hasta un máximo de [2] por la respuesta.

(c) Evalúe la decisión de *Disney* de promover su motor de búsqueda.

[8]

Posibles respuestas:

Ventajas para *Disney* de promover su motor de búsqueda

- da prioridad al sitio oficial, en lugar de a sitios al azar
- no mostrará sitios web que ofrezcan copias ilegales de sitios de *películas de Disney* por su clasificación de popularidad
- los resultados de búsqueda presentarán sitios sin programas maliciosos dado que los que primero se mostrarán en la clasificación serán sitios auténticos
- protege la propiedad intelectual: los sitios que primero se mostrarán en la clasificación estarán autorizados
- las búsquedas darán resultados de todos los recursos oficiales de *Disney*
- traerá más tráfico a sus sitios oficiales
- puede obligar a otros motores de búsqueda a fomentar un comportamiento más ético
- reduce el dinero que pierde *Disney* como consecuencia de la piratería.

Inconvenientes para *Disney* de promover su motor de búsqueda

- el desarrollo puede llevar una cantidad considerable de tiempo para obtener resultados limitados
- el algoritmo que utilice *Disney* lo pueden eludir fácilmente los desarrolladores de sitios web poco éticos, por lo que solo será eficiente durante un período limitado
- el algoritmo que utilice *Disney* lo pueden piratear fácilmente otros desarrolladores de motores de búsqueda, lo que pueden dar lugar a que otras empresas copien la iniciativa
- *Disney* puede no ser capaz de obtener los derechos de propiedad intelectual necesarios para desarrollar el motor de búsqueda y darle el tiempo suficiente para establecerse antes de que otros motores de búsqueda lo copien
- puede que el mercado para el motor de búsqueda de *Disney* sea demasiado limitado
- el motor de búsqueda podría no ser tan preciso como otros
- no hay garantía de que el motor de búsqueda busque en la totalidad de la Web.

En la parte (c) de esta pregunta se espera que haya un equilibrio en la terminología de TISG entre la terminología técnica de TI y la terminología relacionada con impactos sociales y éticos.

Consulte la información general sobre las bandas de calificación en la página 15.

2. Automatización en los restaurantes

Nota para los examinadores.

- Todas las preguntas de las partes a y b se corrigen mediante el uso de marcas de aprobación (tics) y anotaciones cuando corresponde.
- La parte c se corrige mediante el uso de bandas de calificación. Utilice anotaciones y comentarios para fundamentar las puntuaciones que otorgue. **No utilice marcas de aprobación (tics).**

- (a) (i) Identifique **dos** tipos de datos que un cliente introduciría en el terminal de pedido automático del restaurante.

[2]

Posibles respuestas:

- nombre
- artículos pedidos
- calidad pedida
- cantidad pedida
- tipo de pago preferido
- efectivo entregado
- propina
- tarjeta de crédito usada para el pago
- si los artículos son para consumir en el restaurante o para llevar
- número de teléfono/teléfono inteligente del cliente.

Acepte los siguientes tipos de datos:

- texto / código de longitud variable / varchar
- número / numérico.

Otorgue [1] por cualquiera de estos tipos de datos identificados, hasta un máximo de [2]

- (ii) Resuma **dos** ventajas para los clientes de un restaurante que adopta un terminal de pedido automático o un sistema para realizar pedidos desde móviles y tabletas.

[4]

Posibles respuestas:

- menos tiempo de espera: no hay que esperar a que el empleado tome el pedido
- más eficientes: menos errores en los pedidos, ya que los clientes indican los artículos
- visualmente atractivo: se puede ver lo que se está pidiendo
- los artículos que aparecen en el terminal de pedido automático pueden tener más información que la que se muestra en una carta tradicional (por ejemplo, ingredientes, calorías, región de la que proceden los alimentos, etc.)
- se puede pedir a distancia y recoger el pedido cuando sea más cómodo (por ejemplo, el cliente puede hacer otras cosas mientras se prepara el pedido)
- puede ser más sencillo para quien no hable/entienda japonés elegir artículos en el terminal de pedido automático (por ejemplo, fotos de la comida/traducciones a varios idiomas, etc.)
- los clientes pueden comparar menús, precios, etc. entre distintos restaurantes que tengan el sistema de pedido automático
- los clientes pueden elegir artículos sin sentir presión por parte del personal del restaurante o de otros clientes que estén esperando.

Otorgue [1] por identificar una ventaja. Otorgue [1] adicional por una explicación de esa ventaja, hasta un máximo de [2].

Puntúe [2] + [2].

- (b) Explique **tres** razones por las que un cliente puede sentirse incómodo de compartir su información personal con una tercera parte para obtener la tarjeta de fidelización de HK.

[6]

Posibles respuestas:

- puede que los datos se compartan con un tercero que después los utilice de maneras que los clientes no sepan o con las que no estén de acuerdo, lo cual conlleva cuestiones de privacidad (“¿quién tiene acceso a los datos?”)
- pueden recibir demasiados mensajes de correo electrónico o mensajes de correo basura como resultado de que haya terceros que tengan vínculos con los anunciantes (como una fuente de ingresos)
- recopilación y análisis de datos: puede dar lugar a la acumulación de grandes cantidades de información acerca de las preferencias alimentarias / datos personales del cliente. Algunas implicaciones son que la policía puede investigar las compras o que el cliente sea el blanco de los delincuentes
- los clientes pueden sentirse incómodos debido a que su ubicación puede rastrearse al usar la tarjeta de fidelización
- los clientes pueden sentirse incómodos con el almacenamiento de datos: el almacenamiento inseguro puede dar lugar a que los empleados accedan de manera no autorizada a los datos personales, o a que los *hackers* (piratas informáticos) irrumpían en la base de datos.

Otorgue [1] por cada razón identificada y [1] por una explicación de dicha razón, hasta un máximo de [2]. Califique las tres primeras razones identificadas. Puntúe [2] + [2] + [2].

La puntuación máxima para esta pregunta es [6].

- (c) Discuta las ventajas y desventajas de que los restaurantes se incorporen al programa de tarjetas de fidelización de HK.

[8]

Posibles respuestas:

Ventajas

- los clientes visitarán el restaurante más a menudo para obtener recompensas, lo que aumenta las ventas
- aumento del número de clientes: a los clientes les gustan las rebajas y las comidas gratuitas
- aumento de las ventas: los clientes gastarán más si obtienen recompensas por gastar/ganar más puntos en la tarjeta de fidelización
- puede mejorar el conocimiento del cliente: recoger información de los clientes acerca de sus hábitos de consumo.

Desventajas

- el coste inicial de configurar e instalar los sistemas puede ser alto
- son necesarios el permanente mantenimiento y las actualizaciones del sistema
- los clientes pueden no querer compartir sus datos; pueden sentirse espiados
- los ingresos pueden disminuir si se hacen regalos como recompensas por el programa
- las decisiones pueden basarse en los datos agregados en lugar de en la distribución de las ventas en restaurantes individuales.

En la parte (c) de esta pregunta se espera que haya un equilibrio en la terminología de TISG entre la terminología técnica de TI y la terminología relacionada con impactos sociales y éticos.

Consulte la información general sobre las bandas de calificación en la página 15.

3. Ciudadanía digital

Nota para los examinadores.

- Todas las preguntas de las partes a y b se corrigen mediante el uso de marcas de aprobación (tics) y anotaciones cuando corresponde.
- La parte c se corrige mediante el uso de bandas de calificación. Utilice anotaciones y comentarios para fundamentar las puntuaciones que otorgue. **No utilice marcas de aprobación (tics).**

- (a) (i) Defina el término “ciudadanía digital”. [2]

Posibles respuestas:

- uso adecuado y responsable de las tecnologías digitales
- uso seguro y ético de las herramientas digitales
- capacidad de ser un ciudadano productivo y confiable en línea
- conciencia acerca de la implicación de las tecnologías digitales, tales como el comercio digital, la ley digital y la seguridad digital.

Otorgue [1] por cualquiera de estas respuestas, hasta un máximo de [2].

- (ii) Identifique los pasos necesarios para generar el gráfico de la **Figura 3**, utilizando software de hoja de cálculo. [4]

Posibles respuestas:

- ingresar los datos en la hoja de cálculo
- seleccionar los datos en columnas
- hacer clic en el botón “crear gráfico”
- seleccionar el tipo de gráfico
- añadir etiquetas de datos al gráfico
- añadir el título.

Otorgue [1] por cada uno de estos pasos, hasta un máximo de [4].

- (b) (i) Explique **un** beneficio para los alumnos de aprender sobre la alfabetización digital en los colegios. [2]

Posibles respuestas:

- enseña el uso responsable/apropiado de las tecnologías
- preparar a los alumnos para una sociedad llena de tecnología
- aprender sobre el uso inapropiado y sus consecuencias
- desarrollar la comprensión y las habilidades en el uso de las tecnologías digitales.

Otorgue [1] por identificar una ventaja. Otorgue [1] adicional por una explicación de la ventaja, hasta un máximo de [2].

- (ii) Explique **dos** características de un sitio web que puedan utilizarse para determinar si es una fuente confiable de información.

[4]

Posibles respuestas:

- autor: se nombra el autor; el autor está dispuesto a respaldar la información presentada, el autor es un experto reconocido en el tema del que trata la página web
- fecha: permite a los lectores tomar decisiones acerca de si esa información es reciente o anticuada
- fuentes: los sitios web creíbles deben citar las fuentes de la información presentada
- dominio: los dominios como .edu están reservados para colegios y universidades, .gov es un sitio web del gobierno. Ambos son generalmente fuentes de información fidedignas
- estilo de escritura: la mala ortografía y gramática son una indicación de que el sitio puede no ser creíble
- calidad de los sitios a los que este sitio web enlaza: es más probable que un sitio web que contenga numerosos vínculos a otros sitios de calidad o confiables sea confiable
- comentarios que dejan otros visitantes: el los sitios web que admiten comentarios, las recomendaciones y los comentarios positivos pueden indicar que la información que hay en el sitio es confiable.

*Otorgue **[1]** por la identificación de cada característica y **[1]** por una explicación de esa característica, hasta un máximo de **[2]**.*

Califique las dos primeras razones identificadas.

*La puntuación máxima para esta pregunta es **[4]**.*

- (c) ¿En qué medida la política de uso aceptable de un colegio puede garantizar que los alumnos se convertirán en ciudadanos digitales responsables?

[8]

Posibles respuestas:

- da a los alumnos el acceso adecuado a recursos en línea a una edad apropiada dentro de un marco estructurado
- permite a los alumnos explorar el entorno en línea de una manera controlada
- da a los padres la confianza de que el colegio tiene un enfoque responsable sobre el acceso a los recursos en línea
- proporciona a los padres un “contrato” que puede hacer que sus hijos piensen acerca de cómo utilizan Internet
- las políticas sin una campaña previa de educación/participación de las partes interesadas pueden no funcionar
- los profesores/alumnos pueden considerar que pueden pasar por alto las políticas porque no se aplican a su situación (por ejemplo, que pueden descargar videos con derechos de autor para usar en clase porque el colegio no tiene un ancho de banda suficiente como para recibirlos por *streaming*)
- las políticas de ciudadanía digitales son solo efectivas en la medida en la que todas las partes interesadas de la comunidad escolar aceptan seguirlas (por ejemplo, alumnos, docentes, padres, personal directivo, etc.)
- las políticas de uso aceptable solamente son efectivas si las supervisa el colegio
- las políticas de uso aceptable están limitadas al establecimiento/a la red escolar. Es posible que los alumnos no empleen las mismas prácticas fuera del colegio / las políticas pueden tener un efecto global escaso en el desarrollo de los alumnos como ciudadanos digitales responsables
- al aplicar / usar como ejemplo el uso responsable en el colegio, las políticas de uso aceptable pueden tener una influencia más amplia en los alumnos / promover buenos hábitos aunque a los alumnos no les obliguen las políticas
- el colegio puede utilizar soluciones técnicas para apoyar el uso responsable (por ejemplo, bloquear ciertos sitios de redes sociales, supervisar las actividades de los alumnos en la red) que impidan que los alumnos desarrollen las habilidades para navegar adecuadamente la red mundial (*World Wide Web*).

En la parte (c) de esta pregunta se espera que haya un equilibrio en la terminología de TISG entre la terminología técnica de TI y la terminología relacionada con impactos sociales y éticos.

Consulte la información general sobre las bandas de calificación en la página 15.

4. Probadores virtuales

Nota para los examinadores.

- *Todas las preguntas de la parte a se corrigen mediante el uso de marcas de aprobación (tics) y anotaciones cuando corresponde.*
- *La parte b y la parte c se corrigen mediante el uso de bandas de calificación. Utilice anotaciones y comentarios para fundamentar las puntuaciones que otorgue. **No utilice marcas de aprobación (tics).***

- (a) (i) Defina el término “realidad virtual”.

[2]

Posibles respuestas:

- entorno creado artificialmente con software/hardware interactivo
- simulación del entorno real
- simulación por computadora usando gráficos en 3D.

Otorgue [1] por cualquiera de estas respuestas, hasta un máximo de [2].

- (ii) Después de que se crea una imagen del comprador, identifique los pasos que este daría al comprar una prenda con el software del “probador virtual”.

[4]

Posibles respuestas:

- Kinect toma una foto del usuario
- el usuario selecciona la prenda en la base de datos/catálogo
- el comprador ve / evalúa la prenda superpuesta a su imagen
- el sistema de probador virtual superpone la prenda a la imagen del usuario
- el usuario decide si va a comprar la prenda o no
- si la prenda no es adecuada, el usuario la descarta y selecciona otra
- el usuario sigue probándose prendas hasta que encuentra una que desea comprar o no
- el comprador añade a la cesta la prenda o las prendas elegidas
- el comprador introduce / confirma los datos de su compra (por ejemplo, dirección de envío, tipo de envío, método de pago, códigos de descuento, etc.)
- el comprador confirma la compra (por ejemplo, hace clic en un botón “realizar compra”).

Otorgue [1] por cualquiera de estas respuestas, hasta un máximo de [4].

- (b) Analice si el software relacionado con el “probador virtual” debe hacerse compatible con otras plataformas, como *Apple*.

[6]

Posibles respuestas:

Beneficios de desarrollar formatos multiplataforma

- más compradores podrían acceder al software si está disponible en varias plataformas; esto podría generar más ingresos
- si el equipo de desarrollo es más grande, hay más posibilidades de que una vez que se haya puesto en marcha el software, este pueda evolucionar más rápidamente.

Inconvenientes de desarrollar formatos multiplataforma

- el software patentado es más rápido de desarrollar para una plataforma; es más fácil de actualizar, hay más trabajo y costos en la creación de software para varias plataformas
- puede lograr una posición de monopolio en el mercado antes de que otros desarrolladores de software hayan tenido la oportunidad de desarrollar un software similar
- puede que no sea económicamente viable, ya que puede haber un mercado limitado para este tipo de software.

[0]: Ningún conocimiento o comprensión de las cuestiones y los conceptos de TISG. Ningún uso de la terminología adecuada de TISG.

[1–2]: Una respuesta limitada que indica muy poca comprensión del tema, o la razón no está clara. Utiliza poca o ninguna terminología adecuada de TISG. No se hace referencia a las ventajas y desventajas relativas de desarrollar formatos multiplataforma. La respuesta es teórica.

[3–4]: Una descripción o análisis parcial con un conocimiento y/o comprensión limitados de las ventajas y desventajas relativas de desarrollar formatos multiplataforma. Cierta uso de terminología adecuada en relación con el tema. Se hace alguna referencia a la situación del material de estímulo.

[5–6]: Un examen completo con un conocimiento y comprensión detallados de las ventajas y desventajas relativas de desarrollar formatos multiplataforma. Un análisis que utiliza terminología adecuada de TISG. Se hacen referencias explícitas y relevantes a la situación del material de estímulo.

- (c) Discuta los impactos que llevar el “probador virtual” a los hogares tendría sobre los compradores y sobre las tiendas locales de ropa.

[8]

Posibles respuestas:

- menor cantidad de devoluciones: las tiendas locales que se han unido al sistema del probador virtual pueden ahorrar dinero
- menor cantidad de devoluciones: puede ahorrar dinero a la empresa
- más cómodo/ahorra tiempo a los compradores, ya que pueden probarse los artículos desde la comodidad de su propia casa
- menos oportunidades de marketing para las tiendas locales: los compradores no verán las rebajas y los vendedores en las tiendas
- aumento de ventas: los compradores son más propensos a comprar más desde la comodidad de su propia casa
- las tiendas locales pueden necesitar menos empleados: no tienen que emplear tantos vendedores, lo que reduce los costos
- se pueden perder compradores: algunos compradores no tienen equipos/tecnología, tal vez no puedan hacer compras en línea y se vayan a comprar a otro sitio
- un mayor acceso a los compradores: puede llegar a los compradores que normalmente no irían a la tienda; se puede vender a personas que normalmente no serían capaces de visitar la tienda
- reducir los robos: las compras en línea eliminan los robos en las tiendas
- reduce el elemento social de las compras: muchas personas ven las compras como una experiencia social/pueden compartir imágenes de distintas prendas de vestir
- el software del probador virtual no puede replicar completamente la experiencia de comprar productos en una tienda
- puede que las tiendas locales tengan que pagar para suscribirse al sistema / a la tienda en línea del probador virtual, lo cual representa costos adicionales para las tiendas que quieran incorporarse al sistema
- puede que las tiendas locales que se incorporen al probador virtual deban crear versiones digitales de sus existencias, lo cual implica más costos/tiempo
- puede que las tiendas locales que se incorporen al probador virtual deban entregar los productos que se hayan pedido mediante la tienda virtual, lo cual implican costos adicionales (envío, etc.)
- los compradores no podrán evaluar la calidad de las prendas al utilizar el probador virtual (solo el aspecto) / pueden quedar descontentos si las prendas son de poca calidad.

En la parte (c) de esta pregunta se espera que haya un equilibrio en la terminología de TISG entre la terminología técnica de TI y la terminología relacionada con impactos sociales y éticos.

Consulte la información general sobre las bandas de calificación en la página 15.

Bandas de calificación de la prueba 1 del NM y el NS, parte (c), y de la prueba 3 del NS, pregunta 3

Puntos	Descriptor de nivel
Sin puntuación	<ul style="list-style-type: none"> • Una respuesta sin conocimiento ni comprensión de las cuestiones y los conceptos de TISG pertinentes. • Una respuesta sin terminología adecuada de TISG.
Básico 1–2 puntos	<ul style="list-style-type: none"> • Una respuesta con conocimiento y comprensión mínimos de las cuestiones y los conceptos de TISG pertinentes. • Una respuesta con un uso mínimo de terminología adecuada de TISG. • Una respuesta que no muestra juicios ni conclusiones. • En la respuesta no se hace referencia a la situación del material de estímulo. • Es posible que la respuesta se limite a una lista.
Adecuado 3–4 puntos	<ul style="list-style-type: none"> • Una respuesta descriptiva con conocimiento o comprensión limitados de las cuestiones o los conceptos de TISG pertinentes. • Una respuesta con un uso limitado de terminología adecuada de TISG. • Una respuesta que muestra conclusiones o juicios que no son más que afirmaciones no fundamentadas. El análisis en que se basan puede ser parcial o no ser equilibrado. • En la respuesta se hacen referencias implícitas a la situación del material de estímulo.
Competente 5–6 puntos	<ul style="list-style-type: none"> • Una respuesta con conocimiento y comprensión de las cuestiones o los conceptos de TISG pertinentes. • Una respuesta que usa terminología de TISG adecuadamente en algunas partes. • Una respuesta con conclusiones o juicios fundamentados de forma limitada y basados en un análisis equilibrado. • En algunas partes de la respuesta se hacen referencias explícitas a la situación del material de estímulo.
Muy competente 7–8 puntos	<ul style="list-style-type: none"> • Una respuesta con conocimiento y comprensión detallados de las cuestiones o los conceptos de TISG pertinentes. • Se usa terminología de TISG adecuadamente en toda la respuesta. • Una respuesta con conclusiones o juicios bien fundamentados y basados en un análisis equilibrado. • En toda la respuesta se hacen referencias explícitas y adecuadas a la situación del material de estímulo.